

## I 画面デザインの保護を巡る近年の状況変化

### (1) 画面デザインをとりまく近年の状況変化

#### ① 画面デザインの重要性の高まり

近年におけるタッチパネルの普及に伴う GUI の利用拡大、モニタの高精細化による表現力の向上、電子機器の多機能化による操作性に対する要求の高まり、情報表示端末の小型化による利用シーンの拡大などを受けて、操作性の向上や美感の創出による他社製品との差別化といった従来から「デザイン」が果たしてきた役割において、画面デザインの重要性が従来よりも飛躍的に増している。

今や、画面デザインは、「操作ボタン等の物理的な部品を電子的な画面に置き換えたもの」という位置づけを超えた、独自の発展可能性を有するビジネスツールとしての地位を確立したと言っても過言ではない。例えば、多様な操作メニューの提示や連続的な操作が可能であること及びそこから生じる独特の美感は画面デザインの大きな強みであり、後述する平成 23 年の意匠審査基準の改訂も、こうした事情を踏まえたものと言える。

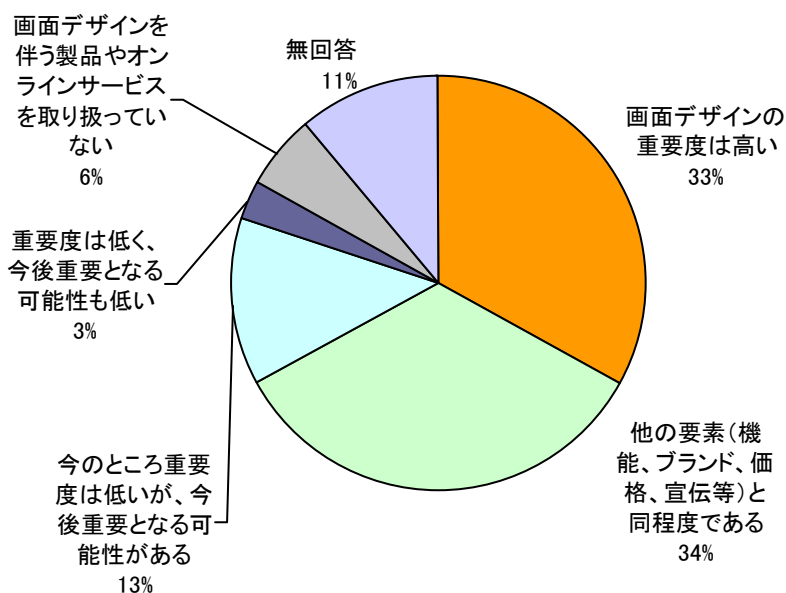
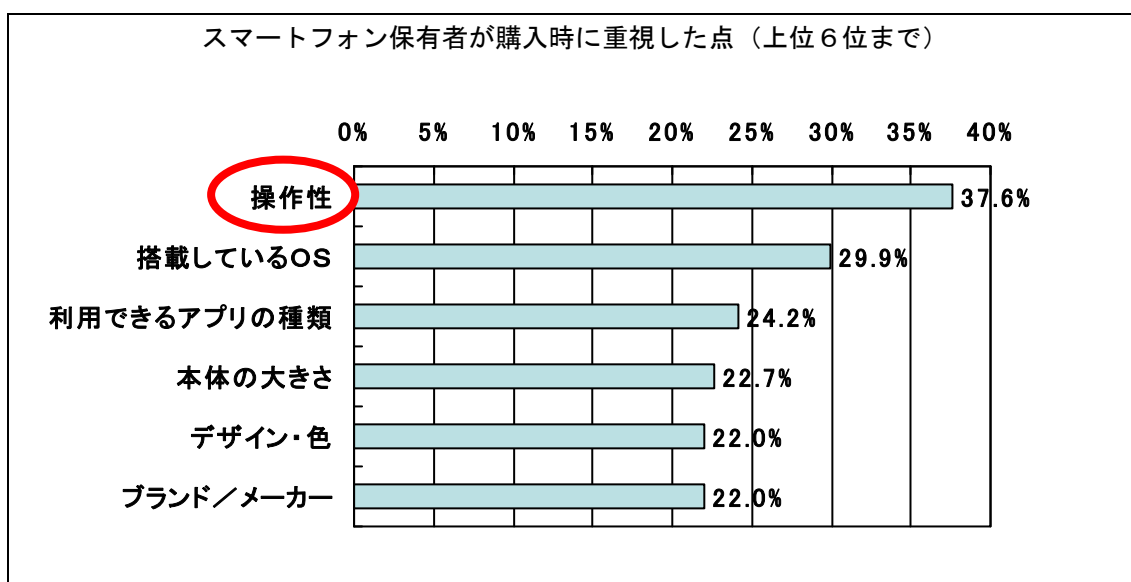
#### 【図表 1：製品において画面デザインが効果的に用いられている事例】

<p><b>Timescape &amp; Mediascape</b> &lt;2010 年度グッドデザイン賞 受賞&gt; (ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ株式会社)</p> 	<p>「不在着信や受信メール、音楽やカメラ、SNS など、使用した機能の履歴を一括して時系列で表示。アプリケーションの切り替えをしなくても、よく使う機能に指一本ですばやくアクセス可能。直感的な操作で快適なコミュニケーションを実現。」</p>
<p><b>iControlAV2</b> &lt;2011 年度グッドデザイン賞 受賞&gt; (パイオニア株式会社)</p> 	<p>「AV マルチチャンネルアンプの高度な音場設定機能をシンプルかつ直感的に操作できる iPhone/iPad アプリ。『傾ける』、『画面をなぞる』といった簡単な操作でホームシアターの音場をリアルタイムに楽しく変化させることができる。」</p>

著作権利者：(C)JDP サイト名：GOOD DESIGN AWARD [ G-Mark Library ] リンク URL : <http://www.g-mark.org>

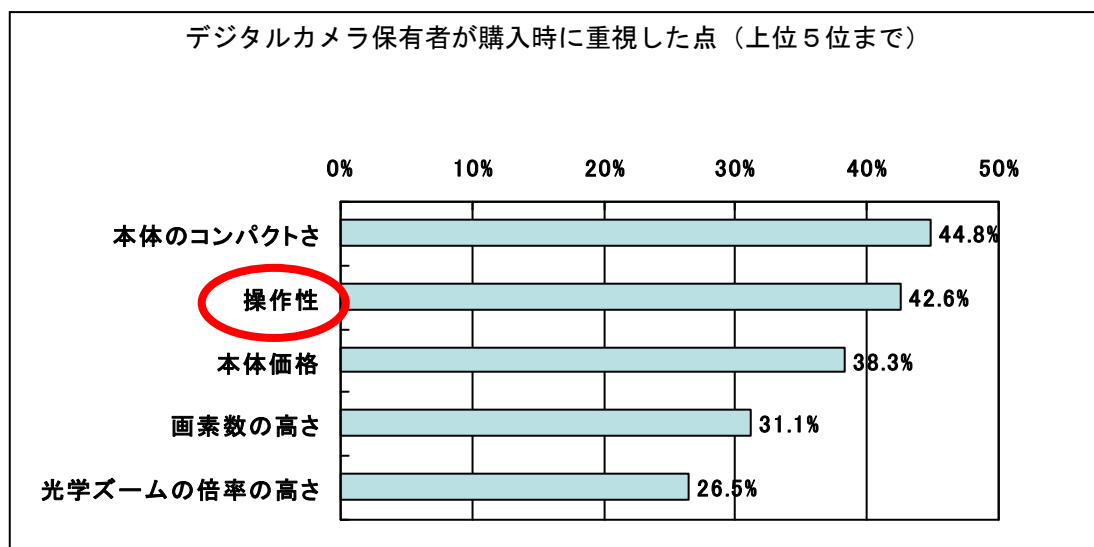
【図表 2：平成 23 年度アンケート<sup>1</sup>（画面デザインの重要性）】

問. 回答者企業の製品やオンラインサービスにおける画面デザインの重要度

【図表 3：スマートフォン利用実態調査<sup>2</sup>（購入時に重視したポイント）】

<sup>1</sup> 平成 23 年度「デジタル社会におけるデザイン保護に即した意匠制度の在り方に関する調査研究」におけるアンケート調査（送付先：画面デザインに関する意匠登録出願（2008 年～2010 年）を行った企業 165 社を含む全 1076 社、有効回答数：126 社、回答率：11.7%）

<sup>2</sup> 日経BPコンサルティング ブランド・コンサルティング部、調査・開発部、リサーチセンターによる「スマートフォンに関するアンケート」調査結果（<http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/column/20110204/1034396/>）（2011 年 2 月）より特許庁作成。

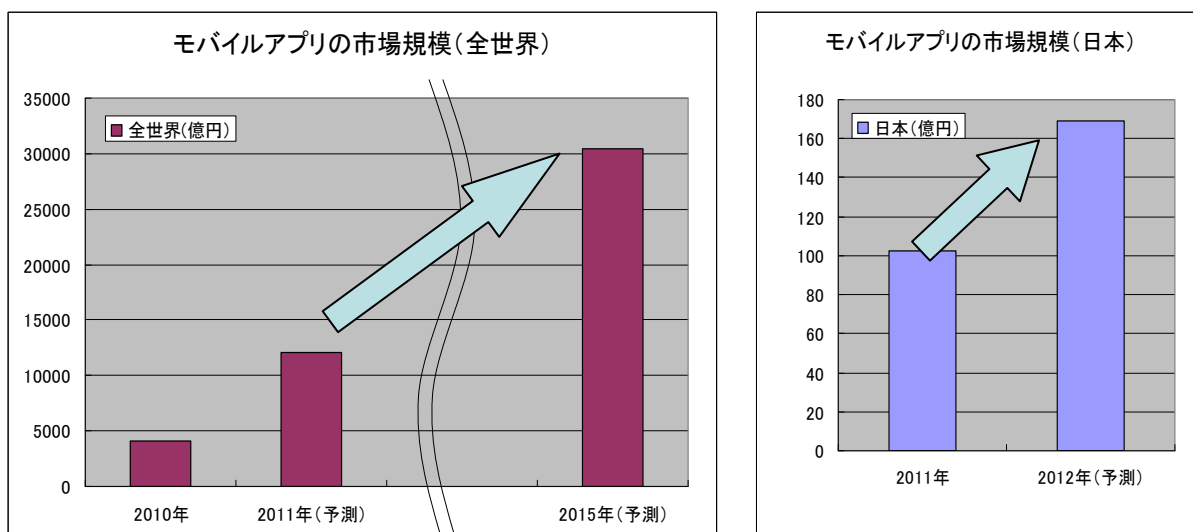
【図表 4：デジタルカメラに関するアンケート調査<sup>3</sup>（購入時に重視したポイント）】

<sup>3</sup> 日経BPコンサルティング ブランド・コンサルティング部、調査・開発部、リサーチセンターによる「デジタルカメラに関するアンケート」調査結果  
(<http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/column/20100430/1031658/?ST=life&P=1>) (2010年5月) より特許庁作成。

## ② ソフトウェア配信事業の市場拡大

近年におけるスマートフォンやタブレット PC の世界的な普及に伴い、モバイル端末向けのアプリケーションソフトウェア配信事業の市場が世界的に拡大しつつある（下図参照）。これらの端末では国の別を問わず共通のプラットフォームが採用されており、また、ソフトウェアの販売はインターネットを利用することにより国境を越えて行うことが可能であることから、こうした世界市場の拡大は我が国のソフトウェア産業の海外展開にとって好機と言われている。

【図表 5：モバイルアプリの市場規模<sup>4</sup>】



### (2) 近年における画面デザインの保護ニーズ

平成 18 年法改正時の検討においては、ソフトウェアの流通を阻害するおそれがあることや、一の画面デザインによってそれを表示するソフトウェアを内蔵している当該物品全体の流通に影響が出るおそれがあることから、物品から独立して販売されているビジネスソフトやゲームソフト等をインストールすることで表示される画面デザインについては、保護対象となる画面デザインには含まないものとした<sup>5</sup>。

しかし、平成 21 年度に実施したアンケート調査<sup>6</sup>では、機器とは独立して流通・販売されるソフトウェアの画像やウェブデザイン等の画面デザインを意匠保護の対象とすることについて、32%の者が賛成すると回答しており（反対 36.7%）、平成 18

<sup>4</sup> 左図（全世界）は、2010年・2011年は米調査会社ガートナーの予測、2015年は米調査会社フォレスターリサーチのレポートより作成（1ドル＝80円で計算）。右図（日本）は『スマートフォン・タブレットのアプリ需要動向調査』（株式会社 ICT総研、2012年2月6日）より作成。

<sup>5</sup> 特許庁総務部総務課制度改正審議室編『平成 18 年意匠法等の一部改正 産業財産権法の解説』14 頁

<sup>6</sup> 財団法人知的財産研究所『平成 21 年度特許庁産業財産権制度問題調査研究報告書 多様化するデザイン創作活動を促進する意匠制度の在り方に関する調査研究報告書』（平成 22 年 3 月）194 頁

アンケート配布先計 1021 か所：直接郵送 1091 か所（2008 年度意匠登録出願数上位 991 か所（法人）、2008 年度意匠登録出願代理件数上位 100 か所（特許事務所）、デザイナー団体のメーリングリストによる案内（110 か所）、有効回答数 319 件、回答率 26.6%

年法改正の後も、アプリケーションソフトウェアの画面デザインについては、一定の保護ニーズが存在している。

このような、アプリケーションソフトウェアの画面デザインの意匠法による保護に関しては、他者権利調査負担の増加等を懸念し保護拡大に消極的な意見が見られる一方で、主にパッケージソフトウェアを扱う企業や団体などから、欧米と同様の画面デザイン保護を求める意見も寄せられている。

【図表 6：画面デザインの保護拡大に関する企業・団体の主な意見<sup>7)</sup>】

<p><b>【保護拡大に前向きな意見】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・意匠法上の実体要件を満たす画面デザインについては、専用機または汎用機で区別することなく保護すべきである。</li> <li>・著作権では、どこまで著作物性が認められるかの判断が難しいのに対し、意匠法では、特許庁の審査を経て意匠権という権利が発生しているためそのような問題が存在せず、画面デザインの保護に適しているのではないか。</li> <li>・メニュー画面におけるアイコンなどを強調する背景など、壁紙を含めた全体としての操作画面もあるので、杓子定規に取り扱ってほしくない。</li> <li>・スマートフォンやタブレット端末の広がりにともない、汎用機向けに配信されるアプリケーションの画面デザインについても意匠権での保護対象とすべきである。</li> <li>・コンテンツの起動中の操作手段として UI 要素が画面デザインに含まれている場合があり、このような画面デザインについては、コンテンツ起動中であることを不登録事由から外してもらいたい。</li> <li>・画面デザインにおいて、ユーザーが良いと感じるのは直感的な操作や見た目のデザインであり、それを支える基礎技術の内容ではない。権利の内容がわかりやすく侵害の発見も容易な意匠での保護があってもよいのではないか。</li> <li>・汎用機の画面であっても、その汎用機に接続した物品を操作するための画面デザインのような、物品と密接な関係がある画面デザインであれば保護対象としてもよい。</li> </ul>
<p><b>【保護拡大に消極的な意見】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電子計算機の操作画像等へ意匠権保護が拡大することにより、画面デザイン開発の自由度が制約を受け、利用者の利便性が低下し、ユーザー企業の事業活動への障害、ひいては我が国産業界全体の活力が損なわれる懸念がある。</li> <li>・権利侵害回避のための対応、コスト負担といった事業活動への影響が生じ、事業活動の萎縮の懸念が生じる。</li> <li>・機能性の要求から画面デザインの開発に制約が生じるシステムについては、機能・操作要件の撤廃による保護範囲拡大はメリットよりもデメリットの方が大きい。</li> <li>・画面デザインの機能的な部分や、画面デザインを最適化していくモデル（ノウハウ）には一定の価値があるが、個々の画面単品にはそれほど大きな価値はない。</li> </ul>

<sup>7)</sup> 平成 23 年度「デジタル社会におけるデザイン保護に即した意匠制度の在り方に関する調査研究」より

- ・意匠権のような強力な権利で結果の画面だけ保護をすると、他社の権利が自社の事業継続の障害となる懸念が生じることから、著作権によるデッドコピーの禁止以上の保護は望まない。結果の画面だけの保護ではなく、むしろ、分析や顧客とのやりとりなど手間ひまがかかる部分、言い換えれば、ビジネスモデルや開発プロセスなどの保護を望む。
- ・保護の対象の追加、拡大によって、ユーザー・インターフェースがばらばらになって、ユーザーの使い勝手が悪化するという悪影響がある。
- ・アプリケーションのデッドコピー（プログラムごと模倣される海賊版）は排除したいが、それは著作権で対応可能。